Manuel d'utilisation

GENIUS POCKET CARS

vtech®

© Disney/Pixar; Hudson Hornet™; FIAT™; ©Volkswagen AG; Jeep®

© 2011 VTech
Imprimé en Chine
91-001613-001㊟

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations…*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir sereinement.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

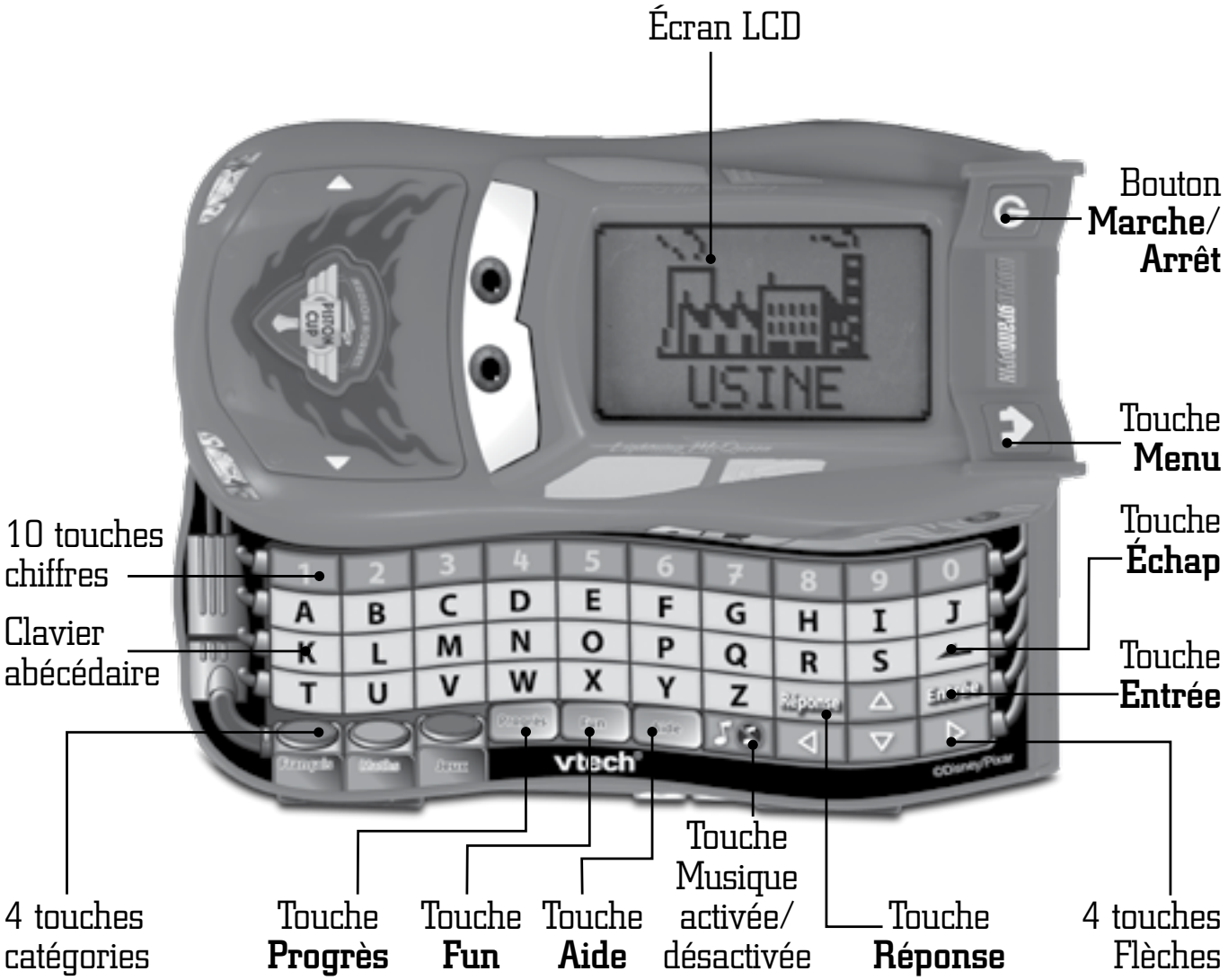
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Genius Pocket Cars** de **VTech**®. Félicitations !

Découvre les lettres, 26 mots, les chiffres, le calcul et la logique dans le mode Apprentissage et participe aux courses endiablées du mode Course. Rejoins vite Flash McQueen et ses amis à travers 20 activités qui te feront apprendre à toute vitesse !



CONTENU DE LA BOÎTE

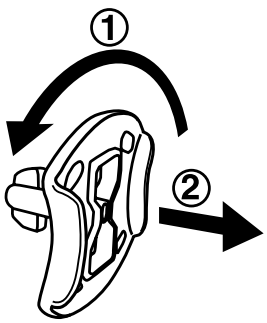
- **Genius Pocket Cars** de **VTech®**
- Le manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Warning: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

Pour retirer l'attache de la boîte :
Une fois le jouet sorti de son emballage, retirer la languette de démonstration située au dos du jouet afin d'activer le mode de jeu normal.



① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
② Retirer et jeter l'attache en plastique.

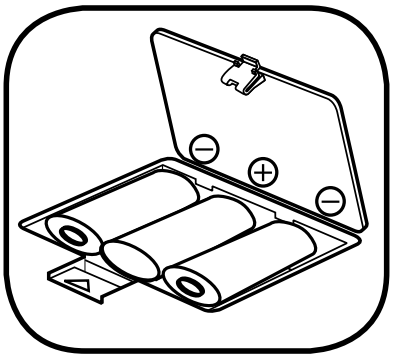
1. ALIMENTATION

Le **Genius Pocket Cars** fonctionne avec 3 piles LR6/AA de 1,5 V (piles de démonstration incluses).

1.1. INSTALLATION DES PILES

Afin de ne pas endommager **Genius Pocket Cars**, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le **Genius Pocket Cars** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le produit.
3. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

Nous déconseillons l'utilisation des piles rechargeables.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

  Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

  Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.

  La barre noire indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

  Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.

  Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr

  Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre Service Consommateurs.

2. POUR COMMENCER À JOUER...

Lorsque le clavier est fermé, appuie sur le bouton **Marche/Arrêt** pour allumer **Genius Pocket Cars**.

- Après une petite animation, le mode Course apparaîtra automatiquement.
- Utilise les touches flèches droite et gauche situées sur le capot de Flash pour choisir une activité et appuie sur Entrée pour valider ton choix et commencer le mode Course.
- Ouvre le clavier en le faisant glisser pour passer du mode Course au mode Apprentissage.

Lorsque le clavier est ouvert, appuie sur le bouton **Marche/Arrêt** pour allumer **Genius Pocket Cars**.

- Après une petite animation, le mode apprentissage apparaîtra automatiquement.
- Utilise les touches flèches droite et gauche du clavier pour choisir une activité et appuie sur Entrée pour valider ton choix. Tu peux aussi appuyer sur une des quatre touches catégories pour choisir directement à quel type de jeu tu veux jouer dans le mode Apprentissage.
- Ferme le clavier en le faisant glisser pour passer du mode Apprentissage au mode Course.

3. COMMANDES

Genius Pocket Cars possède deux modes de jeu distincts.

Vertical : mode Course

Quand le clavier est fermé, tu peux participer à des courses endiablées avec Flash McQueen ! Choisis l'une des quatre courses du Grand Prix Mondial et utilise les flèches droite et gauche pour guider Flash jusqu'à la victoire ! Mais fais attention aux obstacles et aux autres voitures !

Horizontal : mode Apprentissage

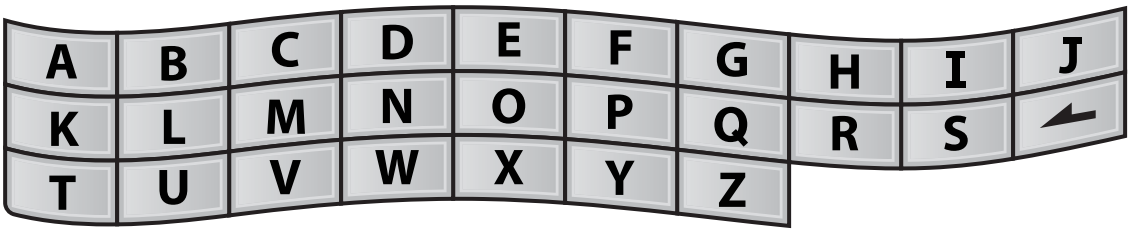
En faisant glisser le clavier abécédaire, tu as accès à seize activités éducatives réparties en trois catégories : Français, Maths et Jeux.

3.1. BOUTON MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **Genius Pocket Cars**, appuie sur la touche . Appuie à nouveau sur cette même touche pour éteindre **Genius Pocket Cars**.

3.2. TOUCHE MENU

Appuie sur cette touche quand tu es dans un jeu pour revenir au menu principal.



3.3. TOUCHES LETTRES

Appuie sur les touches lettres du clavier pour apprendre les lettres ou pour répondre aux questions.

3.4. TOUCHES CHIFFRES

Appuie sur les touches chiffres du clavier pour apprendre les chiffres ou pour répondre aux questions.

3.5. TOUCHE RÉPONSE

La réponse est donnée automatiquement lorsque tu as épuisé tous tes essais ou quand tu appuies sur cette touche.

3.6. TOUCHE ENTRÉE

Appuie sur cette touche pour confirmer ou valider une réponse ou un choix.

3.7. TOUCHE PROGRÈS

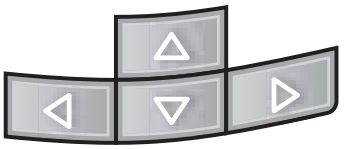
Appuie sur cette touche dans le mode Apprentissage pour voir tes progrès. Le jeu en cours sera alors interrompu et ton rapport de progression s'affichera à l'écran. Il y a douze photos à obtenir mais chacune d'elles est divisée en morceaux. À chaque fois que tu réussis un jeu dans le mode Apprentissage, l'écran te montrera Guido ajoutant un morceau à une photo de l'album.
En appuyant sur la touche Progrès, tu peux voir les photos que tu as déjà complétées.

3.8. TOUCHE AIDE

Appuie sur cette touche pour entendre à nouveau la question en cours, ou pour obtenir de l'aide sur certaines activités.

3.9. TOUCHES FLÈCHES

Appuie sur les touches flèches pour faire un choix puis appuie sur Entrée pour confirmer ton choix.



3.10. TOUCHE ÉCHAP

Appuie sur la touche pour revenir à l'écran précédent.

3.11.TOUCHE FUN

Appuie sur cette touche pour interrompre le jeu en cours et lancer une animation rigolote. Après l'animation, l'écran reviendra au jeu précédent.

3.12. TOUCHE MUSIQUE ACTIVÉE / DÉSACTIVÉE

Appuie sur cette touche pour activer ou désactiver la musique de fond.

3.13. ARRÊT AUTOMATIQUE

Pour préserver la durée de vie des piles, **Genius Pocket Cars** s'éteint automatiquement après quelques minutes d'inactivité. Pour le réactiver, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.

Genius Pocket Cars s'éteint également automatiquement lorsque les piles sont faibles. Un texte de mise en garde apparaît alors à l'écran pour indiquer de changer les piles.

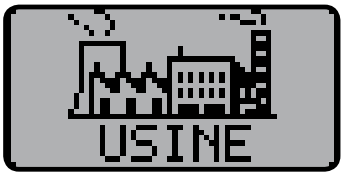
4. ACTIVITÉS

Genius Pocket Cars contient un total de 20 activités amusantes et éducatives regroupées en deux modes : le mode Apprentissage et le mode Course.
Le mode Apprentissage possède lui-même 3 catégories, Français, Maths et Jeux.

4.1. Mode apprentissage

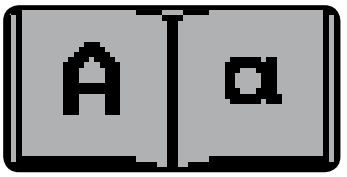
4.1.1. Français

01. Apprenti'lettres



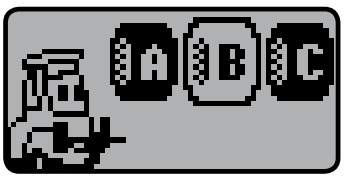
Rejoins l'équipe de Flash McQueen pour apprendre de nouveaux mots ! Appuie sur une lettre pour connaître sa prononciation et en savoir plus sur les objets et personnages de Cars !

02. Majuscules et minuscules



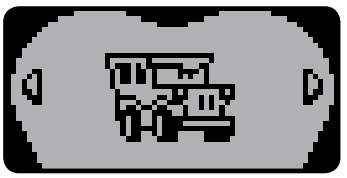
Appuie sur une touche lettre pour la découvrir en majuscule et en minuscule.

03. Les bons pneus



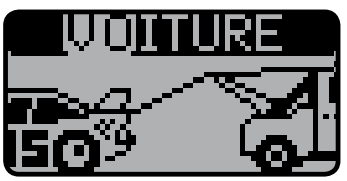
Flash doit changer de pneus pour aller plus vite ! Aide Guido à lui trouver les pneus avec les bonnes lettres parmi les trois choix proposés. Utilise les flèches pour faire ton choix puis appuie sur Entrée pour confirmer.

04. Éclaire-objets



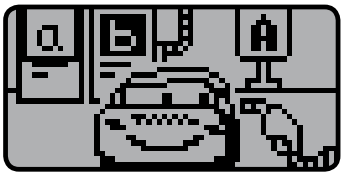
Flash est très content de ses nouveaux phares ! Pour les tester, il essaie de reconnaître des objets dans le noir. Utilise les touches flèches pour faire ton choix puis appuie sur Entrée pour confirmer.

05. Le tir à la corde



Martin défie Flash au jeu du tir à la corde. Appuie sur les lettres qui apparaissent à l'écran le plus vite possible pour aider Flash à gagner !

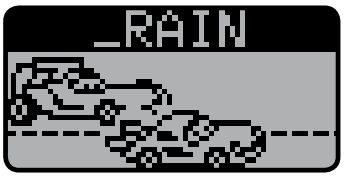
06. Super carburant



Flash doit faire le plein pour continuer la course. Pas de temps à perdre !

Utilise les flèches pour choisir les bonnes lettres majuscules et minuscules puis appuie sur Entrée pour confirmer.

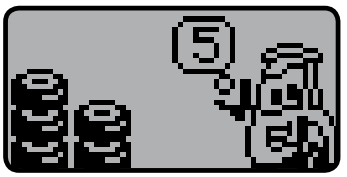
07. La course aux lettres



Flash et Francesco font la course pour voir lequel des deux est le plus rapide. Un mot apparaît à l'écran mais il manque sa première lettre… Trouve la bonne lettre pour chaque mot pour aider Flash à gagner.

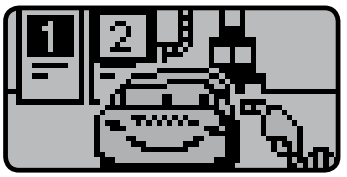
4.1.2. Maths

08. Le stand



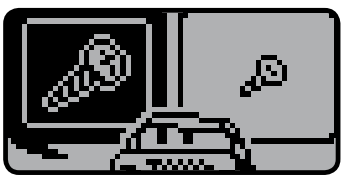
L'équipe de Flash se prépare pour le prochain Grand Prix Mondial. Aide Guido à prendre le bon nombre de pneus et de bidons d'essence. Appuie sur un chiffre et le nombre correspondant de pneus ou de bidons d'essence s'affichera à l'écran.

09. Les pompes à essence



Flash a besoin de plus d'essence pour terminer la course. Choisis la pompe à essence avec le chiffre qui correspond à ce dont Flash a besoin. Utilise les flèches pour faire ton choix puis appuie sur Entrée pour confirmer.

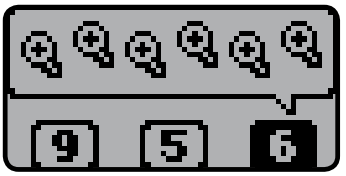
10. La bonne taille



Flash fait un contrôle technique avant la course et il a besoin de nouveaux éléments. Aide-le à choisir les pièces dont il a besoin entre deux tailles différentes. Utilise les flèches pour choisir la pièce de la bonne taille puis appuie sur Entrée pour confirmer.

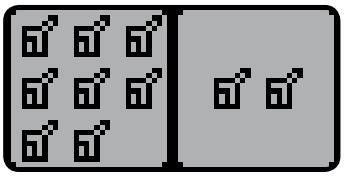
11. Les pièces de rechange

Flash fait un contrôle technique avant la course, il lui faut de nouvelles vis et de nouvelles bougies. Utilise les flèches pour choisir le bon nombre de vis et de bougies puis appuie sur Entrée pour confirmer.



12. Réserves d'essence

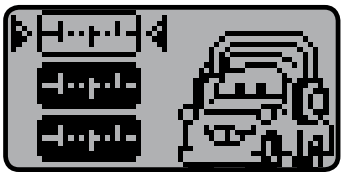
Flash a besoin de sa dose d'essence quotidienne pour bien rouler, son équipe a donc commandé des bidons, mais plusieurs livraisons ont été mélangées… Retrouve la livraison de Flash avec le bon nombre de bidons. Utilise les flèches pour faire ton choix puis appuie sur Entrée pour confirmer.



4.1.3. Jeux

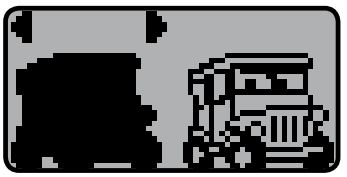
13. Contrôle du casque

Pour s'assurer d'une bonne communication entre eux pendant la course, Flash et Martin ont décidé de tester le casque pour voir si il fonctionne correctement. Écoute bien la mélodie de départ puis retrouve-la parmi les trois qui te seront proposées.



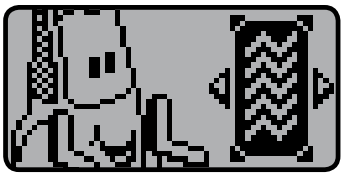
14. Jeu d'ombres

Les voitures de course ont besoin d'avoir des yeux perçants pour bien suivre le circuit. L'équipe de Flash lui a donc préparé un entraînement spécial. Aide Flash à retrouver l'ombre qui correspond à la voiture présentée à droite de l'écran. Utilise les flèches pour faire ton choix puis appuie sur Entrée pour confirmer.

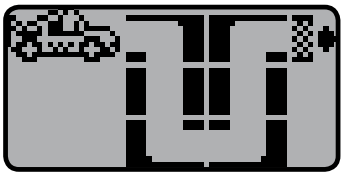


15. Changement de pneu

Martin et Flash s'entraînent pour le Grand Prix Mondial quand, tout à coup, Flash crève un pneu. Remplace son pneu en suivant le modèle des traces laissées par Flash. Utilise les flèches pour faire ton choix puis appuie sur Entrée pour confirmer.



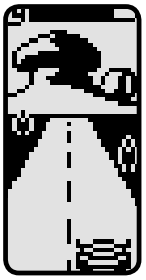
16. Le bon chemin



L'équipe de Flash lui a installé un nouveau GPS mais il faut le tester pour être sûr qu'il marche bien. Aide Flash à reconstituer le circuit pour régler son GPS. Utilise les flèches pour faire ton choix puis appuie sur Entrée pour confirmer.

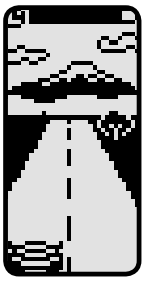
4.2. Mode Course

17. Tours de chauffe



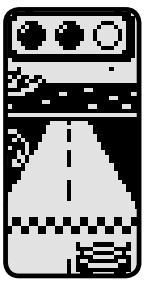
De retour à Radiator Springs, Flash s'entraîne pour le Grand Prix Mondial. Guide-le jusqu'à l'arrivée en utilisant les flèches pour éviter les obstacles et les autres voitures. Pendant la course, tu peux appuyer sur la touche Entrée pour entendre la voix de Flash et des effets sonores.

18. Grand Prix de Tokyo



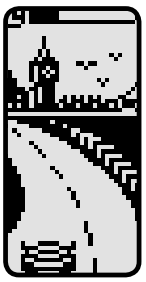
Flash participe à une course à Tokyo. Guide-le jusqu'à l'arrivée en utilisant les flèches pour éviter les obstacles et les autres voitures. Pendant la course, tu peux appuyer sur la touche Entrée pour entendre la voix de Flash et des effets sonores.

19. Grand Prix de Porta Corsa



Flash participe à une course à Porta Corsa. Guide-le jusqu'à l'arrivée en utilisant les flèches pour éviter les obstacles et les autres voitures. Pendant la course, tu peux appuyer sur la touche Entrée pour entendre la voix de Flash et des effets sonores.

20. Grand Prix de Londres



Flash participe à une course à Londres. Guide-le jusqu'à l'arrivée en utilisant les flèches pour éviter les obstacles et les autres voitures. Pendant la course, tu peux appuyer sur la touche Entrée pour entendre la voix de Flash et des effets sonores.

5. ENTRETIEN

1. Pour nettoyer **Genius Pocket Cars**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits corrosifs ni de solvants.
2. Éviter toute exposition prolongée de **Genius Pocket Cars** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer **Genius Pocket Cars** dans un endroit sec.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

6. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Genius Pocket Cars** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont correctement installées.
2. Si **Genius Pocket Cars** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.